

Аура ярости (Анимализм 3 присутствие 2)

Первоначально полученный Gangrel от сторонников Brujah к Дороге Зверя, эта внушающая страх власть открывает дикость в душе каждого каинита. Такой гнев не знает ни друга, ни противника, и неосторожное использование этой Дисциплины может преобразовать величественный суд принца в обрызганную запекшейся кровью скотобойню в течение минут. По крайней мере один опрометчивый Nosferatu по общему мнению достиг этого подвига, хотя, возможно, это - только легенда о Низких Кланах.

Система: игрок тратит один пункт крови и катит Харизму + Запугивание (трудность 7). Трудность всего Самообладания катится, чтобы сопротивляться увеличению безумства +1 за успех для остальной части сцены. Эта власть затрагивает всех вампиров в диапазоне вида характера — включая характер, используя

власть. Вампиры, которые оставляют вид the характера все еще истцом для остатка от сцены; вампиры, которые входят в сцену после этой власти, призваны, не затронуты. botchon рулон активации вызывает непосредственный Rotschreck в характере, хотя другие вампиры не затронуты.

Стоимость опыта: 21

Bfein dear

(Анимализм 2 превращения 4)

Согласно легенде, некоторые berserks берут внушающий страх аспект медведей, в то время как посреди их сражения бушуют. С этой властью Gangrel einherjar приносят правду к той легенде.

Система: вампир должен быть в безумстве, чтобы использовать эту власть. Игрок тратит один пункт крови в начале поворота. За следующие несколько секунд, поворот вампира мышц и выпуклость, в то время как тяжелый мех вырастает по его всему телу, становясь самым толстым, где у него обычно есть волосы. Поскольку кожа ужесточается к коже, утроба вампира расширяет в полуморде fanged, способной к кусанию через меня конечности. В этом государстве вампир получает еще две Капли Силы и Стойкости, а также эффектов Заслуги Утробы (см. р. 184). Знаки с Силой духа могут также впитать все источники ухудшенного повреждения с их полной Стойкостью + Сила духа. Преобразование, вызванное этой властью, длится пока безумство.

Стоимость опыта: 28

наименьшее количество - \$), igov (Анимализм 3 стойкость 3)

Через связь царствующих и раба, вампир с этим методом Дисциплины может использовать живучесть соседнего вурдалака животных, чтобы поглотить ее раны. Переданные раны разоряют тело животного, по-видимому без причины. Если животное выживает, излечивая результаты в обширном царапании и побелило мех. Старший Рэвнос, как было известно, проявлял более сильную версию этого искусства, передавая раны человеческим рабам.

Система: playerspends один пункт крови и Стойкость рулонов + Анимэл Кен (трудность 8). Каждый успех передает один медицинский уровень повреждения (любого типа) единственному вурдалаку животных в углу обзора. Использование этой власти isreflexive, но должен быть немедленно сделан после того, как вампир получает раны (т.е. после рулона замачивания). Только собственные вурдалаки вампира могут быть затронуты с этой властью.

Стоимость опыта: 21

Дополнительная форма этого искусства, Бич Раб, требует Чувственности 4 и Сила духа 4 и стоит 28 очков опыта. Это искусство почти такие же функции, за исключением того, что раны могут быть переданы человеческим вурдалакам, пока они находятся под присягой крови вампиру.

(Прорицание2 Доминирование 1)

Утомите Tremere, полученное знание этого искусства от умирают Баали hxxlline в обмен на неизвестную пользу (вероятно, связанный с чисткой Salubri). С ним, Soulsight вампира (Авгур 2, р. 176 из Средневековья: Вампир), может обнаружить Счастливое и их реликвии, пылких последователей Дороги Небес — и иногда, третий глаз Saulot. Несколько Tremere задаются вопросом, почему Salubri может быть ошущен с властью, предназначенной, чтобы найти Милость божью — и спокойно бояться значения такой отметки. Те, у кого есть такие сомнения мудро, держат их себе.

Система: Эта техника функционирует точно как власть Авгура Soulsight. Однако, если характер, специалити, ищет отметки святости, количество успехов определяет то, что вампир в состоянии видеть. Один успех может ощутить, что золотой нимб окружает святые реликвии и Счастливое. Святая земля сияет с мягким собственным сиянием, вселяя все, что опирается на нее со светом. Три успеха могут разыскать любого сторонника Дороги Небес, Дорожный рейтинг которых достаточно высок, чтобы вызвать положительный модификатор ауры (8 +). Свет, окружающий такие существа, намного более мягкий, чем то окутывание смертные, тронутые более высокими полномочиями, таким образом, эти два никогда не могут приниматься друг за друга. Пять успехов определяют третий глаз Salubri как сверкающий бренд на лбу Циклопа.

Стоимость опыта: 14.

€vaft£p () cmera

(Химерия 5 стойкость 3),

С этим искусством страха Ravnos может превысить иллюзию и укрепить материал мечтаний, чтобы создать объект, который функционально реален. Недоверие ему не более эффективное, чем недоверие действительности, возможно придающей правдоподобность toother иллюзии. К счастью, такие порожденные кровью фантомы исчезают с рассветом, их кошмарная погашенная потенция. Этот метод Дисциплины чаще всего используется,

чтобы вылепить оружие, инструменты или драгоценные объекты (такие как золото или драгоценные камни), чтобы обмануть дураков.

Система: вампир должен вообразить объект, он хочет вылепить и принудить его к существованию со сверхъестественным желанием. Игрок тратит три пункта крови и один пункт Силы воли, и катит Силу воли (трудность 8). Если успешный, объект осуществляется перед вампиром (или в его руке для меньших объектов). Созданные объекты могут быть не больше, чем вампир, который создал их и должен быть неодушевленным. У них может быть перемещение

т

части, но сложные объекты могут быть невозможными или потребовать Разведки + рулон Ремесла (по усмотрению Рассказчика). Объект функционально реален и не может не повериться. Однако любой с Авгуром или подобным волшебством, больше, чем рейтинг Chimerstry вампира, может потратить пункт Силы воли, чтобы рассеять иллюзию. Иначе объект остается, пока он обычно не разрушается, или рассвет прибывает, в котором пункте он растворяется в тумане.

Стоимость опыта: 35

Dvitifr t () c5ttmb (Прорицание 4, смертоносность или Путь крови 5)

Осуществленный и Assamites и Tremere, хотя согласно весьма различным принципам волшебства, эта Дисциплина усиливает право Амаранта украсть воспоминания и знание. Те, кто идет по Дороге Крови, рассматривают такое кормление как причастие, напомненное самым святым из святых, исправлением приобретения знаний из не достойного. Прагматически настроенные волшебники крови Tremere просто рассматривают черную магию ума как другой полезный инструмент власти. Никакой клан не подозревает, что они не одни в своем искусстве.

Система: Эта власть может использоваться каждый раз, когда характер успешно передает черную магию. Игрок тратит много пунктов Силы воли, равных Интеллекту жертвы, и катит Силу воли. Трудность - постоянная Сила воли жертвы плюс одна для каждого расстройств, которое он имел. Каждый успех предоставляет один призовой балл, который может быть потрачен к покупке, или увеличение умирают Навыки diablerist, или Знания (затраты призового балла могут быть найдены на р. 129 из Средневековья: Вампир). Эти пункты не могут повысить Способность выше рейтинга жертвы, как бы то ни было. Эта власть также позволяет diablerist вспоминать сильные воспоминания жертвы, хотя такие воспоминания оставляют Рассказчику вынести приговор. Украденные воспоминания разворачиваются туманно как от мечты и должны предложить загадочные намеки, а не ломающие заговор идеи. Вампиры, игроки которых портят рулон Силы воли, теряют один пункт постоянного Willpowerfor, который катил каждый 1, поскольку характер поражен нападением разъединенных изображений и ненависти от пожранной души жертвы. Эта власть может только использоваться однажды за черную магию.

Стоимость опыта: 35

Салоны Джкттвтс

(Стойкость 2 превращение 2)

einherjar Скандинавии известны одинаково их превосходными охотничьими навыками и мной inmatched дикость в сражении. Вампиры, которые справляются с этим методом Дисциплины, могут вырастить крупные 6-дюймовые когти, приличествующие Фенрису Уолфу вместо меньших когтей обычно

выращенный с Когтями Зверя (Разносторонние 2, Средневековье: Вампир р. 205). Эти внушающие страх когти блестят металлический черный, и могут разорвать древесину и металл так же легко как плоть.

Система: характер может расширить большие когти, используя Когти Зверя (по той же самой стоимости пункта крови). Это почти неразрушимое оружие причиняет Силу + 3 ухудшенных повреждения в бою. У принятия характера есть достаточный Strength и/или Potence, он может пройти через любой объект, который может быть сломан с десятью или меньшим количеством успехов Подвига Силы, не повреждая когти. Из-за их большей части, когти налагают штраф с двумя играми в кости на все задачи Ловкости, включающие прекрасную манипуляцию. Знаки с этим методом Дисциплины могут вырастить меньшие когти Когтей Зверя, если они желают, хотя немного einherjar когда-либо делают.

Стоимость опыта: 14

Наполнение Jcral (Анимализм 4 Могущества 2)

С этой властью вампир может разделить свою сверхъестественную силу со зверем в его углу обзора. Nosferatu используют эту власть больше, чем какой-либо другой клан, хотя Gangrel знают это также. Немного достопримечательностей столь же тревожащие как вздутая крыса, жующая тоннели через твердый камень.

Система: вампир выбирает животное в своем виде с подкладкой, и игрок катит Силу + Анимэл Кен (трудность 6). Вампир может передать столько же уровней своей Дисциплины Potence предназначенному животному, сколько количество успехов катилось, хотя игрок не должен использовать все успехи, и вампиры, очевидно, не могут передать больше Potence, чем они обладают. Собственный рейтинг Potence вампира также уменьшен количеством переданных точек, ослабив его на время власти. Дикое Наполнение может быть забрано по желанию как рефлексивное действие, вернув вампира привет' полной силе.

Стоимость опыта: 28

(Огам 1 анимализм 1)

С этим питанием Lhiannan может обратиться к ее духу с просьбой - черепок доминировать над зверями, которые живут в ее домене. Таким животным она - богиня, сила природы, столь же непреодолимая как ветер или сезоны.

Lhiannan красит ее тело рунами кратких биографий, обозначающих ее духовные полномочия.

Система: символ тратит руны трассировки сцены на ее тело; это стоит одной точки крови. Проигрыватель тогда прокручивает Манипулирование + Выживание (трудность 6). Число форумов часов, равных успехам, прокрутилось,

символ получает один автоматический успех на любом питании Чувственности, направленном на зверя, который живет или логовища на ее территории. Символ также получает выгоду от Безобидного к Заслуге Животных (Средневековье: Вампир р. 307), Портящий это питание дает символу Отталкивающее Дефекту Животных (р. 309) для остальной части ночи.

Стоимость опыта: 7

©могущество стойкость стремительность 1)

Часто искавшийся их Высоким Кланом “заключающие пары” для спорта или как демонстрация питания, Low Clans никогда не действительно безопасны, даже в их собственных доменах. Это искусство сохраняет вампира в трансе бесконечной осведомленности, готовой к пружине или действию в любой момент.

Система: проигрыватель тратит точку крови. На время ночи символ не может быть удивлен стандартными средствами, пока он не перемещает больше, чем несколько шагов от его исходного местоположения. Символ, как автоматически предполагается, автоматически побеждает, умирают инициатива за единственный поворот, если кто-то еще атакует или делает что-нибудь, что он может чувствовать и попытаться остановиться.

Сверхъестественные эффекты, которые скрывают потенциального атакующего / правонарушителя, должны быть по крайней мере одним уровнем выше, чем Авгур вампира опекуна, чтобы успешно выполняться. Все приземленные Скрытые попытки автоматически перестали работать.

Меры, принятые против символа защиты, должны влиять на него непосредственно и сразу для этого питания иметь любое значение. Кроме того, Бессменная вахта Опекуна только предоставляет преимущества для единственного поворота перед истечением. Если бой происходит, символ только выигрывает инициативу автоматически по первому повороту. Повторное использование этого питания данной ночью возможно (если бессменная вахта прервана), но преимущества не кумулятивны, чтобы обеспечить многократные повороты усиленного ответа.

Стоимость опыта: 7

Серпентис 4 превращение 2)

Эта редкая и ужасающая власть известна только Последователям Набора. Члены других кланов подвергнутые сильному нажиму владельцу Серпентису до этой степени, намного меньше находят Setite готовым преподавать эту

особую способность. Вампиры, которые знают этот метод Дисциплины, могут создать змей из своей крови, чтобы действовать как слуги, домашние животные или убийцы.

Система: вампир принимает весь оборот, чтобы активировать власть, и игрок тратит четыре пункта крови; никакой рулон не требуется. Следующий поворот, умрите, характер извергает живущую ядовитую змею из его рта.

Сформированный из кратких биографий, эту змею считают вурдалаком с Fortitude и Potence 1. Это может действовать независимо, хотя это следует за всеми командами от своего родителя без колебания. Если это убито, или его владелец не кормит его одним пунктом крови каждые три ночи, змея растворяется в бассейне зловонной плазмы. Любой достаточно глупый выпить этот яд переносит четыре игры в кости ухудшенного повреждения.

Знаки с этим подносом власти создают и поддерживают столько змей, сколько желаемый, принимая они готовы накормить свою свиту. Cainites с Чувственностью может общаться со змеями, сформированными этой способностью, но змеи всегда отражают слишком много индивидуальности своего создателя, чтобы пройти для natural животных. Каждая змея переносит отличительный образец весов, связанных с его владельцем, хотя мотивы золотых алмазов на черной коже преобладают.

Стоимость опыта: 28

fo (? я - CBift (Анимализм 4 превращение 4)

С этой властью вампир может принять форму последнего живого существа, которым она питалась, быть им человек или животное. Вампир не получает ни одного знания или полномочий добычи (если таковые имеются), но имитация физически безупречна.

Система: вампир может только немедленно активировать эту власть после питья от судна (который может он не больше, чем медведь). Преобразование требует трех пунктов крови и вступает в силу, как только последний пункт потрачен. Игрок катит Манипуляцию + Отговорка (трудность 9); изменение длится, много часов, равных успехам, катились. Продолжительность может, он простирался с дополнительной кровью за счет одного пункта в час. Однако, если вампир питается от какого-либо судна кроме подделанной цели, она немедленно возвращается хакерское проникновение к своей истинной форме. Заплата означает, что преобразование терпит неудачу, и вампир никогда не может принимать form цели снова.

Вампир, использующий эту власть, кажется, form, принятый во всех целях обнаружения, включая контроль с Авгуром 2 власти Soulsight. Это включает появление как смертного, а не мертвого. Soulsight все еще показывает эмоциональное состояние вампира. Метод Дисциплины Видит Форму Tme (p. 164), может проникнуть в эту маскировку, как может любые другие формы волшебного восприятия, которые определенно обнаруживают shapechanging. Вампиры могут также изучить идентичную версию этого powerwith Разносторонние 6 для обычной стоимости опыта.

Стоимость опыта: 28

long (Стремительность 2 стойкость 2)

Из их изолированной цитадели Alamut и анклавов через Святую землю, Banu Nasjim пересекают лиги скалы и песка пешком, чтобы напасть на их противников и передать сообщения союзникам. В Европе многие Assamites избежали преследования, исчезнув в ночь, намного более быструю, чем даже установленные преследователи. Несколько Gangrel также

знайте эту власть, хотя они предпочитают использовать ее в форме зверя, пересекая опасную территорию конкурирующего clanmates или Люпинов.

Система: Великий поход может использоваться каждый раз, когда характер перемещается пешком в течение длительного промежутка времени. Его эффекты не почти столь же решительные как боевая Быстрота, но, и при этом она так не высушивает.

В начале каждого часа устойчивого путешествия игрок тратит много пунктов крови, равных половине рейтинга Быстроты характера. Сухопутный темп движения характера умножен на ее рейтинг Быстроты. Эта премия немедленно заканчивается, если характер останавливается или замедляется больше минуты каждый час. Великий поход может только быть поддержан в течение многих часов, каждую ночь равняются рейтингу Силы духа характера, и власть не имеет применения в бою.

Стоимость опыта: 14

52? smort) 2} ift (Затемнение 2 присутствие 2),

Вызов этого питания заставляет единственный предмет забывать присутствие пользователя во время единственной сцены или определенного события. Каинит просто вызывает ее питание исчезнуть от мысленного взора и заставляет предмет полагать, что она никогда не была там вообще. Несколько Nosferatu используют это питание скрыть их питание, отъезд жертв истощил и беспокоил, но иначе не знающий об их нарушении.

Система: Это питание только работает над одним предметом за один раз, но это может использоваться многократно, чтобы изменить памяти многократных людей. Проигрыватель тратит одну точку крови и прокручивает Манипулирование + Отговорка против трудности Силы воли предмета. Если вампир успешно выполняется, все памяти присутствия вампира во время события или периода времени исчезают. Предметы с более сильной волей могут помнить само событие без вампира, особенно если другие связанные события произошли. Некоторые жертвы могут даже пойти, насколько рационализировать ложную информацию в их измененные памяти в тщетной попытке понять отчуждение. Памяти, измененные этим питанием, не стерты, хижина, подавленная, и можете, он нашел с приложениями Авгура, Доминируйте и подобные полномочия.

Утомитесь вампир, использующий это питание, должен оставить близость предмета в течение пяти минут после активации и должен остаться из сенсорного диапазона в течение целого часа. Иначе питание автоматически перестало работать.

Стоимость опыта: 14

Кистозные 6 ig (; t

(присутствие 2 тауматургия 2)

Расширяя их мистический вид с рудиментами волшебства крови, Tremere, которые знают этот метод Дисциплины, могут смотреть на ореолы объектов, а также людей, чтобы рассмотреть завитушки и водовороты волшебной власти через мир.

Система: Эта техника требует тех же самых рулонов и исследования как Авгур 2 власти Soulsight. Однако вместо того, чтобы ощутить цвета эмоций, чувства видения характера поток волшебства. Подбираемый infonnation зависит от количества успехов, и информация совокупная со всеми более низкими уровнями успеха. Один успех достаточен, чтобы определить, возражают ли scmtinized (который может быть проживанием, или немертвый являющийся) имеет любое собственное волшебство или находится под некоторой формой очарования. Два успеха измеряют, прибывает ли ощущаемое волшебство из собственной власти объекта или внешнего источника. Три успеха дают смысл мистических свойств объекта — такой как, полезно ли его очарование или вредно, работает ли иллюзия и т.д. Четыре успеха дают подробную информацию относительно типа используемого волшебства, хотя маг не будет в состоянии определить волшебные стили, он ранее не наблюдал или учился. Пять успехов открывают ум вампира, чтобы умереть поток волшебства везде в его видении, позволяя ему видеть ползущие следы линий лея и объединенную власть cгаус (см. p. 173). Тщательно исследуемые люди, способные к смертному волшебству или жару колдовства крови с треском, искрятся власти, даже если они в настоящее время не используют свою власть.

Стоимость опыта: 14

({uichencb3nПрорицание1 стремительность 2

С этой властью вампир затачивает свои чувства обнаружить внезапное движение засад и реагирует с бесчеловечным изяществом уклониться или парировать нападение.

Система: Каждый раз, когда вампир подвергается нападению от засады или не замечает поступающее нападение через естественные чувства, его игрок должен потратить один пункт крови. Игрок может также потратить дополнительные пункты крови, чтобы задним числом купить дополнительные действия с Быстротой, хотя они могут только использоваться для чисто защитных действий. Как только эта власть активирована, характер может ответить на нападение, как будто он видел, что он прибыл, не перенеся ни один из обычных штрафов за удивление. Эта власть может быть сознательно

подавлена для сцены бесплатно; однако, это не может быть повторно активировано до следующей сцены.

Стоимость опыта: 14

задержите ((к <fluid3moot>

Стремительность 3 смертоносность 3)

Assamites, которые достигают некоторого мастерства Смерти и Быстроты, как говорят, развивали контроль над краткими биографиями, которые они используют, чтобы дать им скорость. Те, кто справляется с этим

способностью в состоянии возратить кровь, потраченную, вызывая скорость через Быстроту.

Система: Любая кровь, потраченная, чтобы купить дополнительные действия через Быстроту, возвращается к пулу крови вампира, как будто это никогда не использовалось, по курсу одного пункта в час. После того, как изученный, эту власть всегда считают активной.

Стоимость опыта: 21

©cent Каина (^uspsux,

Прорицание 2пути крови 1i)

Бдительный на грани паранойи, Tremere мудро боятся репрессий других кланов и мести выводка воина Солота. К опеке против засады от немертвых врагов или их рабов вурдалака, маги развивали это право учуять мистический резонанс Проклятия Каина. Любое существо, которое переносит краткие биографии в его венах, может вызвать сверхъестественные чувства вампира.

Система: Каждый раз, когда имеющее краткие биографии существо приближается в ряду нормальных чувств характера, Рассказчик тайно катит Восприятие вампира + Оккультизм. Трудность обычно 6, чтобы ощутить вампиров и 8 для вурдалаков, хотя Рассказчик должен не стесняться применять модификаторы на основе ситуации. Например, если вампир, который обладает этой техникой, отвлечен или сон, Рассказчик мог бы поднять трудность на 2. Если intmder'sblood особенно potentior, маг наблюдает за врагами, Рассказчик мог бы уменьшить трудность на 2. Если рулон имеет успех, вампир узнает имеющее краткие биографии присутствие, хотя он не может определить направление или источник меньше чем на трех успехах. Неудача означает, что вампир не обнаруживает существо, в то время как заплата указывает, что вампир получает ложную информацию. После того, как изученный, эту власть всегда считают активной. Со временем знаки могут вырасти, чтобы опознать конкретных вампиров одним только их мистическим ароматом, хотя только после многих столкновений. Assamites знают версию этой власти, которая зависит от их колдовства крови, а не герметичной Магии. Эта власть иначе дублирует своего коллегу Tremere.

Стоимость опыта: 14

©cct (; c2vuc3ovm

(Прорицание 2 превращение 4-)

С мастерством преобразования всего тела и осознанием ореолов, вампир с этим методом Дисциплины может обнаружить другой shapechangers и различить истинную форму любого являющегося, она рассматривает.

Система: вампир должен пристально посмотреть пронизывающе на ее предмет, как будто найм Soulsight (Авгур 2), в то время как ее игрок катит Восприятие + Сочувствие (трудность 8).

подбираемый объем информации зависит от количества успехов, которые катят. Простой успех показывает, способен ли предмет к изменяющейся форме, хотя не степень или природа таких полномочий. Два успеха определяют, является ли предмет в настоящее время в его форме tme. Три успеха позволяют вампиру чувствовать истинную форму предмета, наложенную с ее существующей формой, в то время как четыре шоу каждая форма предмет когда-либо принимали. Неудача означает, что аура не показывает ничего из своей податливости. Заплата обеспечивает ложную информацию. Эта власть может только проникнуть в маскировки, которые включают shapechanging, не уловки ума или иллюзии.

Стоимость опыта: 28

Поразительный Поцелуй ©ctpent (присутствие 3 серпентис 2)

Объединяя ее змеиную Дисциплину с мастерством по сердцу, Последователь Набора, который знает tlus технику, отравляют ее язык бритвы как более тонкое оружие.

Система: игрок тратит один пункт крови; никакой рулон не требуется. Характер зубца может немедленно ударить одного противника ее колючим языком, как будто используя язык Setpentis 2 власти Гадюки. Ее язык немедленно возобновляет свою нормальную форму после забастовки, запечатывая рану жертвы, как это отрекается. Если нападение dne причиняет ущерб, который проникает через замачивание жертвы, вампир вводит ум - изменяющий яд. Жертва должна катить три успеха по рефлексивной проверке Стойкости (трудность 6 для вампиров, 8 для живых существ). Если жертва терпит неудачу, ее остроумие становится протухшим в течение следующего часа. Любая Дисциплина, которая затрагивает ум жертвы, чувства или эмоции, получает один автоматический успех в течение времени возвышения, хотя пределы поколений все еще относятся к использованию, Доминируют на других вампирах. (Интересно, этот яд крови иногда выгоден для жертвы; умрите барьеры ума понижены для друзей, а также противников, и любой пытающийся возмещать убытки, сделанные, Доминирует или иначе помогает, жертва также получает дае автоматический успех. Кроме того, жертвы, которые обладают Авгуром, находят, что предупреждения, которые они получают, в то время как отравлено, особенно ярки.) Смертные жертвы, которые портят рулон Стойкости, попадают в ошеломленное оцепенение на время власти и не могут принять меры их собственной воли ни на каком

тунце, которого их игроки не заставляют рефлексивную Силу воли катить (трудность 8).

Стоимость опыта: 21

Прорицание 1 превращение 5

Старший Гэнгрель знает, что хитрость может иногда служить, где грубая сила терпит неудачу. С этим методом Дисциплины вампир может быстро расторгнуть ее форму в туман. Мечи и стрелы проходят безопасно через ее эфирную плоть, оставляя противников перепутало и выведенный из равновесия, когда вампир укрепляется мгновение спустя и забастовки. В то время как некоторые последователи Дороги Королей презирают такую тактику, прагматически настроенные вампиры мудро выращивают каждый край, чтобы гарантировать их выживание.

Система: Каждый раз, когда вампир подвергается нападению, ее игрок может призвать эту власть, тратя один пункт крови. Вампир немедленно принимает форму тумана, как будто нанимая Разносторонние 5 органов власти Духа. Эта власть только длится остаток от поворота, после которого еще раз укрепляется характер. Вампиры должны быть в состоянии чувствовать нападения, чтобы уклониться от них с этой властью, хотя внезапное движение, замеченное отдаленно, считается восприятием.

Стоимость опыта: 35

Прорицание 5 доминирование 5

Только несколько Tremere справились с этим дьявольским искусством, позволив им захватить контроль смертного с их духовной формой. Такое владение - конечно, обучающий дьявол — или таким образом, другой Cainites верил бы, знали ли они, что такой подвиг был возможен. Поскольку его самое существование - тесно осторожная тайна клана, эта власть в основном используется, чтобы дискредитировать или создать конкурентов, устанавливая прекрасное алиби для вампира.

Система: Чтобы использовать эту власть, вампир, должно быть, послал ее сознание в астральный план с Авгуром 5 Прогулок Души власти. Обычно, эфирный вампир не может использовать ее Дисциплины, чтобы затронуть физический самолет. Однако вампиры, которые знают этот метод Дисциплины, могут использовать Доминирование над 5 Судами власти в звездной форме. Никакие меньшие полномочия Не Доминируют или

любые другие Дисциплины могут использоваться, и I игроков вампира должны все еще сделать обычные рулоны для Судна. Если | вампир преуспевает в том, чтобы переместить душу жертвы, ее потоки астрального тела в рот хозяина и берет на себя управление. Если вампир оставляет хозяина добровольно, ее звездные реформы формы вне тела смертного, и могу я продолжать двигаться и представлять интересы согласно правилам j Прогулки Души. Любой сочувствующий ущерб, понесенный вампиром обладания, использующим эту власть, применен к звездной форме вампира, а не ее физическому телу.

Внезапная смерть хозяина немедленно выселяет вампира и разъединяет ее серебряный шнур.

Стоимость опыта: 35

(стойкость 2 превращение 3)

Хотя большинство Gangrel довольно искать убежище в почве, некоторые умерили их власть с подобной камню упругостью, позволив им скрыться в твердой скале. Раскопки таких погребаемых людей почти невозможны.

Система: Эта власть действует точно в качестве Разносторонних 3 властей, Преданных земле в Земле, спасите это, это позволяет вампиру снижаться в камень. Такой камень мог быть сформирован и вырезан инструментами, хотя это должен быть единственный непрерывный блок или плита, достаточно большая, чтобы содержать массу вампира. Если камень, содержащий вампира, разрушен, вампир выслан.

Стоимость опыта: 21

(химерия 2 стойкость 4)

Хотя индийский Ravnos первоначально развивал эту власть, ее использование распространило запад с мобильными членами клана. Как его имя предполагает, Сочувствующие Муки позволяют вампиру перемещать свою боль врагам. Те, кто ударяет его, чувствуют силу их собственного удара - как змея, кусающая ее собственный хвост.

Система: игрок рефлексивно тратит один пункт крови и катит Манипуляцию + Запугивание againsta трудность Восприятия или Самообладания цели (какой бы ни выше). Каждый успех позволяет Ravnos игнорировать штрафы, связанные с одним медицинским уровнем повреждения и причинять один призрачный уровень повреждения на цели. Штрафы назначены на основе суммы реального и призрачного повреждения жертвы. Эта власть может только передать боль одной цели за один раз, и не излечивает или наносит реальные телесные повреждения. Сочувствующая власть Мук продолжается в период сцены; однако, Ravnos может отменить эту власть в любое время и повторно призывает ее против различной цели.

Стоимость опыта: 28

(Стойкость 3 превращение 3)

С этой властью вампир может войти в вялость, которой управляют, без страха перед просыпанием возрастов. Она просто снижается в землю и отдых, зная, что она возникнет снова, когда желаемое время настанет.

Система: Утомите комбинации вампира с наземным использованием, Преданным земле в Земле (Разносторонние 3), или подобная власть такой asTreeMeld (p. 167) или Каменная Комбинация (p. 166); herplayer тратит пять пунктов крови и катит Стойкость + Выживание (трудность 6). Если успешный, вампир входит в вялость и автоматически повторно просыпается после указанной продолжительности. После пробуждения характер повышается до

земли, хотя ее пробуждение задержано до сумрака, если власть заканчивается в течение дня. Неудача означает, что вампир не входит в вялость, но возникает следующим вечером как нормальный от ее дремоты. Заплата ведет вампира в нормальную вялость, оставляя ее, чтобы дремать и проснуться согласно ее Дорожному рейтингу.

Стоимость опыта: 21

(огам 1 превращение 3)

Настроенный в живущий лес их духовной родословной, Lhiannan с этим питанием может снизиться в древесину так же легко как большая часть приемника Gangrel в почву.

Система: вампир может использовать это питание точно в качестве Разносторонних 3 питания, Преданного земле в Земле, чтобы физически объединиться с деревянными объектами, достаточно большими, чтобы содержать ее тело. Это стоит дополнительной точки крови, чтобы объединиться с сухостоем, однако, таким образом, большинство Lhiannan предпочитает святилище самого большого ствола дерева в их домене. Если деревянный объект уничтожен, в то время как вампир отдыхает в, вампир выслан.

Стоимость опыта: 21

SvuciloiK'sJacc (Затемнение 3 присутствие 3)

Зловещий гибрид Маски Тысячи Лиц и Восторга, этот метод Дисциплины позволяет вампиру принять форму настоящей любви цели. И Последователи Set и Nosferatu ценят эту власть, хотя по совсем другим причинам. Где Установлено - штаны используют облик любимых, чтобы соблазнить и обольстить, злобное восхищение Прокаженных в умах сокрушительной жертвы, показывая их истинное лицо после страстного объятия. Вампиры могут использовать это искусство, чтобы принять форму кого-то, кого они знают, что их жертва любит, или позвольте ожиданиям их цели проявить самостоятельно. В последнем случае, однако, вампиру, возможно, понадобится быстрое остроумие к

различите w'hom, на который она похожа, тем более, что скопированный человек может или может не жить.

Система: игрок катит Харизму + Сочувствие (трудность 6); ни физический контакт, ни зрительный контакт не необходимы, чтобы призвать эту технику. Успех означает, что выбранная жертва рассматривает вампира как любимого столько, сколько она остается в его присутствии. Неудача означает, что уловка терпит неудачу, и цель видит вампира как она, Все другие представляют, видят истинную форму вампира, если она не в состоянии различить свою принятую личность и быстро сделать переход к основному методу Маски — подвиг, вероятно, чтобы потребовать Работы, Хитрости или других рулонов по усмотрению Рассказчика. Заплата указывает на проекты вампира слишком много ее собственных страстей в облик, делая маскировку

тревожающим осмеянием для настоящей любви жертвы. Утомитесь жертва расценивает вампира со страхом и ненавистью, полной противоположностью эмоций, обычно порожденных этой властью.

Стоимость опыта: 21

2Анимализм 1 затемнение 2)

Волки воют эхо через землю, неся сообщения в ее жалобной песне. Nosferatu и Gangrel с этим методом Дисциплины могут сделать то же самое, позволив им выть сообщения, которые несут для миль. Еще лучше любой волк, который слышит сообщение, передает звук со своим собственным завыванием. Такие сообщения могут теоретически нести для десятков или даже сотен миль этим способом согласно капризам шанса.

Большинство людей, которые слышат, что завывание просто отмечает свои жуткие тоны и не уделяет ему дальнейшего внимания. Те с властью Чувственности Дикая Речь слышат голос в keening. Содержание кратко и подрезано, но оно передает эмоциональное окончание и общее намерение. Это может предупреждение об опасности, сигнализировать о нападении или нести любое другое простое сообщение.

Система: До использования этой Дисциплины игрок должен передать свое намеченное сообщение Рассказчику и получить одобрение. Обычно любое сообщение, которое может быть передано в одном дыхании, приемлемо. Игрок тогда катит Манипуляцию + Анимэл Кен (трудность 6), поскольку вампир воет. Сообщение несет максимальное расстояние, определенное успехами согласно следующей диаграмме, хотя Рассказчик может ограничить диапазон, если она считает в области есть немного волков. Неудача означает, что никакие волки не берут завывание, или потому что они не присутствуют или игнорируют сообщение. Заплата неизменно привлекает нежелательное внимание, такое как охотники или разгневанные Люпины.

Стоимость опыта: 14

Успехи

1

2

3

4

5

Расстояние

5 миль 10 миль 50 миль 100 миль 250 миль

Пожиратель душ 4 изъян

Ваш Зверь жаждет больше, чем кровь. Каждый раз, когда Вы питаетесь, Вы крадете один пункт Силы воли от своей жертвы к каждым трем взятым пунктам крови. К сожалению, Ваша паразитная душа не может пополнить себя

любые другие средства. Вы не можете вернуть Силу воли

выполнение Характера, отдых или любого другого естественного

метод. Хуже все еще, Вы должны потратить одну Силу воли

указывайте каждую ночь после пробуждения или теряйте точку

постоянная Сила воли. Если Ваша постоянная Сила воли

когда-либо опускается до нуля, Вы переносите Заключительную Смерть, Ваше тело

рушась далеко к пеплу, поскольку Ваша паразитная душа питается

на себя. Знаки с этим Недостатком не имеют к

потратьте Силу воли в вялости.

Скрытый амарант (3 меррит)

Если Вы передаете грязный грех Амаранта, Ваш ореол не предаст Ваше преступление. Эта Заслуга не может покрыть ауру diablerist неловкости, и при этом это не может защитить от предсказаний колдовства крови. Assamites касты воина не может взять эту Заслугу.

Огненная смерть 1 мерит

Если вы страдаете Окончательную Смерть, ваше тело будет мгновенно перерасти в сжигающий огонь. Это устанавливает самовозгорание горячих предметов зажженным и наносит три кубика при отягчающих обстоятельствах повреждения на что-нибудь в ноге вашей смерти. В результате, вы не оставляют никаких доказательств для охотников на ведьм и может принять мелкую месть на ваш убийца из-за могилы.

Узы с животными 2 меррит

Вы чувствуете, родственные связи с конкретным видов животных. Такие существа не рассыпал своим присутствием и в целом, как вы (-1 трудности всем уместна животных Кен роллы). Кроме того, Гангрелы персонажи с этим заслуги только получить черты животных, связанные с их «Тотем» животного.

Скрытый сон 2 меррит

Тратя пункт крови, вы можете бессознательно поддерживать свой запутать дисциплины в течение дня. Наблюдатели будут игнорировать вашу спящую форму в зависимости от используемой мощности, что делает вас все, кроме незаметного для смертных и вампиров без Прорицанием. Персонажи без Затемнения могут приобрести эту заслугу, что представляет собой врожденную способность, которая проявляется, если они когда-либо научиться дисциплине.

Мерзость (4 меррит)

Вы излучать ощутимая, чудовищную ужас. Смертные с рейтингом 3 Силы Воли или менее (т.е. большинство людей), которые вы созерцать или управлять криком свернуться и рыдать в условиях крайней террора. Кроме того, их хрупкие умы не могут справиться с таким страхом и быстро подавить все воспоминания о встрече. Смертные с рейтинговой оценкой Силы Воли между 3 и 7 могут удерживать свои позиции и взаимодействовать с вами, но страдают штраф в размере одной кости на всех действиях. Те редкие особи с рейтингом 8 Силы Воли или более строги податю своим присутствием, но может действовать помtally. Вы не можете отключить вашу ауру страха, и это не имеет никакого влияния на сверхъестественных существ, в том числе упыри, Люпинов и их родственников, а также маги (хотя аура влияет Блаженного нормально). Только вампиры, чьи тела неестественно скрученные в результате своего клана или Дефекты могут приобрести эту заслугу.

Ангел харанитель (6 меррит)

Некоторые сверхъестественная сила наблюдает за вами и защищает вас от вреда. Вы не имеете ни малейшего представления о том, кто или что это такое и почему она наблюдает за вами - на самом деле, вы можете даже не знать ваш опекун существует вообще. Тем не менее, во времена большой потребности, особые обстоятельства защитить вас от вреда. Вы не имеете никакого контроля над этой грамотой и ваш защитник не может спасти вас от вашего собственного безрассудства. Рассказчик должен решить, почему вы наблюдают и тем, что, имея в виду вашей дороге и фона. Фактический ангел вряд ли будет вмешиваться от имени сторонника на путь греха, хотя дьявольский тауматург вполне может иметь демона или другого злорадное лицо, глядя на него.

Настоящий вампир (6 меррит)

В отличие от других горгульи, ты не просто конструкция Тауматургией. Проклятие Caine бежит сильно в ваших венах, со всеми его благословениями и Бэйнс. Если Тремер когда-либо открыть свою аберрацию, вы, скорее всего, проведет остаток вашей краткой и жалкое нежизнь в качестве предмета исследования. Как ТМЕ вампира, вы можете зачать Чилдер, хотя они будут "нормальными" Гаргульи, если они также обладают этим Мерит. Кроме того, вы должны приобрести Дисциплины вместо Горгульи полномочий. Ваш клан Дисциплины Полет (см темных веков Storytellers Companion стр. 50), Стойкости и РО- ствование. Вы все еще можете иметь Горгульи ритуалы наложено на вас, и может тратить очки Дисциплина при создании персонажа,

чтобы начать играть с ними и опыт, чтобы получить их в игре. Только Гаргульи могут приобрести эту заслугу.

Зверь в зеркале (1 или 2 изъян)

Всякий раз, когда вы смотрите на отражающей поверхности, вы видите ваш зверь плотоядно на вас. Если этот ужас видна только вам, этот изъян стоит только одна точка. Если зеркала предать чудовищную природу всем, этот изъян стоит два очка. Даже при интенсивности одноточечной, волхвы и другие одаренные души могут иногда проблеск свою истинную природу на мгновение. Даже обычные смертные могут ощущать есть что-то чуть-чуть не так с вами, добавляя +1 к сложности большинства социальных роликов, если они когда-либо видели свое отражение.

Уникальный от 1 до 5 ихъян

Противоположность Arcane, вы слишком странным или мешая забыть. Вы, возможно, отличительные черты или мистическую ауру, но эффект тот же: Любой, кто пытается найти вас через исследование получает один дополнительный кубик за каждое очко, вложенный в этот недостаток.

К счастью, Uncanny не мешает активных попыток Stealth. Тем не менее, вы всегда выделяются из толпы и не может скрыть через анонимности. Даже персонажи с Затемнения должны бороться с их заметным миной, хотя дополнительные успехи на запутывание рулонов может временно отменить сверхъестественной кости на основе один к одному.

Деревянная смерть 2 или 5 изъян

Как вампиры легенды, деревянный кол через ваше сердце может уничтожить вас сразу. Этот изъян стоит два очка, если ставка должна быть вырезана из определенного вида древесины, таких как зола или рябины нанести Окончательную Смерть. Если какой-либо из дерева кола может убить вас, это дефектоскоп стоит пять очков. Вампиры с этим изъяном не знают об их уязвимости (очевидно).

Магическая аура 2 изъян

Ваша излучает неестественным сила. Возможно, вы были Мага в жизни, неблагоприятно подается от одного из Светлого Народа или изучали витую колдовства Тремер. Все попытки почувствовать магию и вокруг вас на -2 уровне сложности. Ваш ореол всегда показывает мерцание магического использования в Soulsight и аналогичных полномочий, при условии

что наблюдатель катится по крайней мере один успех. Ассамиты колдуна касты не может принять этот изъян.

Только люди 2 изъян

В отличие от других каинитам, вы не дает никаких питание из несвежего крови животных. Только кровь смертных и других вампиров может выдержать ваш нежизнь. Этот изъян в конечном итоге проявляется в большинстве

вампиров, поскольку они стареют, прелюдией к каннибальской Жажда Кейном.

Ложный амарант 3 изъян

Ваш ореол всегда показывает почерневшие следы A maranth, даже если вы никогда не совершали диابلери. Возможно, ваш отец был привычным diablerist, или, возможно, в муках исступлении, вы почти совершивший фол действовать самостоятельно. Ассамиты касты воинов не может принять этот изъян.

Физический
\$ Pf) TJ \$ скую

Ров от 1 до 5 меррит)

Вы можете хранить больше крови, чем ваше поколение должно позволить. Каждая точка обустроенная Merit увеличивает максимальный запас крови на один, хотя это не приводит к увеличению скорости, с которой вы можете обрабатывать или израсходовать витэ. При превышении ваши нормальные пределы, ваша кожа краснеет, как будто сожжены, или заметно выпирает, давая вам гротескный облик (потерять один кубик от всякого на основе пулов в то время как в этом состоянии). Другое Каиниты (и существа с повышенными чувствами) могут почувствовать запах крови, пытаюсь протиснуться мимо поры с успешным Восприятие + Бдительность (сложность 7). Это может подстрекать безумство в голодных вампиров.

JecbtugDottgiu (от 1 до 6 меррит)

Ваш язык распространяется на нечеловеческих длины, как причудливое инструмент кормления. Это может быть деликатным и раздвоенный, как змеи или чудовищной хрящевой шип, но эффект тот же. Вы можете продлить язык шесть дюймов в точку, вложенного в эту заслугу, и может стекать кровь или нанести отягчающих ущерб без клинч свою добычу (до тех пор, как вы находитесь в пределах диапазона). В отличие от традиционного кормления, ваш язык не порождает удовольствие от Kiss. Такое кормление больше походит на гигантский комаров вонзив кинжал размера иглу в плоть и кровь сифона достаточно быстро разрушаться вены.

Костяное сердце (от 1 до 5 меррит)

Ваше сердце защищен оболочкой из кожистой хряща или деформированные кости. Для каждой точки, вложенного в эту заслугу, вы получаете один дополнительный вымачивания умереть, чтобы противостоять попыткам Кернеры или другие атаки, предназначенные для прокалывания сердце. Эти замочить кости не защищают от других видов повреждений.

Длинные пальцы (1 меррит)

Ваши пальцы безобразно долго и паучий, возможно, с дополнительными суставами или каучуковый как щупальца кальмара. Вы получаете один дополнительный кубик на всех рулонах, связанных с тонкой координации или сталкивающихся.

Подводный (1 меррит)

Вы необыкновенно комфортно под водой и значительно предпочитают плавание ходить. Вы получаете - 1 трудность для всех физических кости бассейнов, связанных с подводным движением. Это особенно Merit

распространены среди canal- или портовых обитающие выводков Носферату и иногда водной Гангрелов.

бурр (1 или 3 меррит)

Вы необычайно гибок. С одной точки, вы уменьшаете сложность всех Ловкость валков, включающих гибкость тела на два (например, спасаясь ограничители или искажая в условиях ограниченного пространства). Для трех точек, вы можете согнуть большинство суставов назад, вывихнуть другие по желанию и совершать подвиги искривления, невозможно для человеческого организма (например, поворачивая голову, чтобы посмотреть прямо назад). Вы можете избежать большинства ограничений и проскользнуть через небольшие пространства автоматически, хотя Рассказчик может потребовать рулон для экстремальных подвигов.

иммунитет к болезни (x-pt.3Kerit)

Вы неестественно устойчивы к болезням и может свободно наесться зараженной крови без риска стать носителем. Только магические болезни могут угнетать вас, и вы получаете дополнительный кубик, чтобы противостоять этим неестественные недугов. Немногие Каиниты с таким сопротивлением знают их дар.

Утроба) (2 меррит)

В отличие от других вампиров, у вас есть растянутый утробу заполнены с неровными, ножевидный клыков. Ваш укус наносит дополнительный кубик повреждения, и вы можете слить один дополнительный пункт крови каждый ход при кормлении. К сожалению, ваши зубы явно бесчеловечным и не может втягивать. Если вы не держите рот закрытым, вы страдаете +2 трудности по всем социальным валками, не связанных с запугиванием.

^ Ctvactab (c2Bing \$ (2 меррит)

Вампир с этой грамотой может принять меры, чтобы продлить или убрать ее крылья. Утопленные крылья свернуть и сложить плотно к телу, позволяя персонажу перемещаться через более узких местах и маневрировать неизрасходованный. Только Гаргульи и другие вампиры с крыльями могут приобрести эту заслугу.

Unmavrcbjасс (от 2 до 6 меррит)

Даже если ваше тело прокаженный шелуха пустулы или чудовищная химера плавных животных, ваше лицо остается устрашающе нетронутым. До тех пор пока ваше лицо является единственной частью вас, которая видна, ваша эффективная оценка Внешность одна точка для любых двух точек, вложенных в эту заслугу. Носферату персонажи с этим Merit страдают ухудшили уродства

в других частях тела, получая по меньшей мере, один физический дефектоскопии для которых они не получают никакого очков (а также бессмертную презрение их соклановцами). Очевидно, что это Достоинство бесполезно (а не

допустимая) для персонажей без серьезного полного тела уродства какой-то.

58loobConnoisseur (3 меррит)

С одним дуновением или вкусил капли, вы можете многое узнать о данном образце крови. Ваша изысканная палитра может даже обнаружить присутствие посторонних веществ или заразы. Всякий раз, когда вы анализа образца, бросьте Восприятие + Бдительность (сложность 6). Каждый успех позволяет подбирать один факт о крови, таких, как его потенции, свежесть, вид, или был ли он отравлен или загрязненных с болезнью. Если несколько успехов, потраченное на изучение одного факта, дополнительные детали могут быть представлен на Рассказчика усмотрению. Обратите внимание, что эта Merit не дает сверхъестественную осведомленность как степенного Вкус Рего Vitae крови. Персонажи, которые никогда не пробовали мышьяк или люпин кровь не может распознать какую-либо - хотя они могут различать такие образцы, как отравили или не человек. Ни в коем случае не может различить символы сверхъестественные свойства, как клан или поколение. Как всегда, Рассказчик определяет, какая информация персонаж может узнать.

Тухлое мясо 3 меррит

Твоя плоть и кровь на вкус желчный или сходу гнилостный. Тот, кто кусает или питается от вас должен сделать бросок Силы Воли (сложность 5 плюс количество уровней здоровья, причиненных или пунктов крови потребленной). Те, кто не в состоянии провести следующий поворот удушье, позывы или зажимают. Любой дурак, который на самом деле пытается пить вас сухая (например, в рамках подготовки к диаблери) должен сделать три последовательных рулонов Силы Воли на сложности 9, чтобы добиться успеха. Если какой-либо из этих проверок не получится, умирают кормления вампир тратит остальную часть сцены рвота весь свой запас крови в фонтан испорченной запекшейся крови.

Скрытые крылья 4 или 7)

Кожистые крылья складываются в ваше тело, как летучая мышь или белка-летяга, висит как вяло рваную плащ, когда он не используется, если не скрыты под одеждой объемными. Хотя вы не можете на самом деле летать, вы можете скользить на короткие расстояния в обычной скорости ходьбы с помощью восходящих или сильных ветров. Персонажи с этим заслуги не могут иметь вид больше 2, и большинство страдают от чудовищной Flaw (стр 304 Dark Ages: Вampiра). Несколько преданных infemalists и серьезно деформировано Гангрелы иногда проявляют более сильную версию этой заслуги, присвоении сильные летучей мыши, как крылья, простирающиеся более чем на пять ярдов от кончика до кончика. Символы с семибалльной версии могут летать со скоростью 20 миль в час и perform воздушные маневры с их

Атлетика, хотя они не могут переносить предметы тяжелее, чем половина их собственный вес. Крылья этого размера можно сложить назад, как сложную мысу, но они не могут быть скрыты без сверхъестественных методов. Гаргульи не может приобрести любую форму этой заслуги.

Жасофт (2 изъян)

Зверь внутри возникает во время голода или стресса, скручивание облик в чудовищную карикатуру человеческой формы. Ваша оценка Внешний вид никогда не может превышать ваш текущий пул крови. Кроме того, вы должны катиться Control SELF- (сложность 6) всякий раз, когда вы подвержены стрессу. Это в дополнение к любым проверкам для иступления. Если не получится, ваш внешний вид падает до нуля для остальной части сцены. Персонажи с этим изъяном, которые следуют Instinct автоматически предполагать их звериный облик, если спровоцировали, как это делают те, кто на самом деле поддаваться иступления.

© tencf) 2 изъян)

Даже для общества скептической купания, вы воняют. Никто не добровольно не стоит с подветренной стороны от вас, и даже Носферату найти вас отвратительным. Вы теряете две кости от большинства социальных и Stealth рулонов, если вы стоите на несколько ярдов с подветренной стороны от вашей цели. Кроме того, любой человек в дворе вас должен рефлекторно катиться на выносливость сложности 6 (или 8 для лиц с повышенным чувством запаха). Те, кто не теряет один кубик от всех действий из-за подавляющей тошноты, пока они не выйдут из вашего непосредственного присутствия.

чума ливер (3 изъян)

Ваша кровь заражена чумы или какой-то столь же заразна. Вы не могли бы показать симптомы или страдают его разрушительное, но вы можете передать его всем своим жертвам. Что еще хуже, вы не можете избавиться от болезни продувкой вашей крови (как описано на стр 256 Dark Ages: Vampire.). Алхимия или Тауматургия может предложить лечение, как это может целительства исчезающего Салюбри. Если ваше состояние известно, вам может быть запрещен доступ ко многим городам или ограничивается питание от прокаженных и других больных негодяев. Каиниты, которые пьют вашу кровь необходимо проверить на наличие инфекции, как правило, хотя они могут вылечить себя продувкой.

Жнфстсб (4-- от * 7-изъян)

Фол существа живут на поверхности или внутри вас; Возможности включают в себя червей, опарышей, вшей, клещей, комаров или что-то незнакомого, как кровососущих грибок. С другой стороны, облако жужжание мух или других насекомых постоянно следует за вами вокруг. Действительно жалкие души

может даже пострадать обе версии этого дефектоскопии для семи пунктов, летающих насекомых ползать и из их отверстий в неподходящие моменты. Если вы играете хост hemovores, бросьте один кубик, когда вы просыпаетесь в сумерках. Разделите результат на 3, округляя вверх, и вычитать, что многие

пункты крови из вашего бассейна. Эта потеря крови не может водить вас в оцепенение; самое худшее, что может случиться, что вы просыпаетесь в голоде иступления. Кроме того, постоянный зуд заставляет вас раздражительным, добавляя +1 к сложности всех рулонов Самоконтроль. Если вы след облака мух, насекомых вычесть один кубик от большинства социальных роликов. Кроме того, их постоянное жужжание объявляет о своем присутствии, добавляя +2 к сложности всех попыток Stealth.

Ментальные

2Kcnt <T.L.

1 меррит)

Insatiation вам найти здравый смысл. Всякий раз, когда ваш бассейн крови полностью заполнена, вы не страдаете от последствий любых расстройств. В результате, вы часто наедаться в тщетной надежде, что вы можете заглушить свои внутренние демоны навсегда. Это Мерит не может подавить ядро психоз Малкавиан, хотя это может облегчить дополнительное безумие. Здравомыслящие символы могут приобрести эту заслугу, хотя они и не узнают их сопротивления, если они не получают психоз.

Jlocfc (3 меррит)

Вы чувствуете сильные родственные связи с определенным сообществом смертных. Трудность сопротивляться безумство всегда на два меньше, чем обычно, где ваше стадо обеспокоено, что позволяет лучше противостоять соблазну их крови и прощать согрешения их. Если вы поддаваться иступлению, вы можете потратить одно очко силы воли, чтобы признать членов вашей паствы в качестве друзей. До тех пор пока эти люди держаться подальше от пути и непосредственно не провоцировать вас, вы можете игнорировать их на протяжении рожон. Эта Merit часто в сочетании с вытеснением Flaw Prey (Dark Ages: Vampire

п. 305). Рассказчик должны чувствовать себя свободно, чтобы запретить любые общины считаются разбалансирующий или слишком включительно.

5 меррит)

Вы отдельностоящий себя от войны князей и сделали первый шаг на пути к горькому Голконды. Трудность всех валков Добродетель два меньше, чем обычно. Символы должны приписать доблести Совести и Самоконтроль и имеют рейтинг автодорог 8 или выше, чтобы приобрести или сохранить эту заслугу. Если вы когда-либо не в состоянии выполнить эти условия, вы теряете свой путь и преимущества просветления. Рассказчик должны чувствовать себя свободно, чтобы причинить автоматический дегенерации на персонажей, злоупотребляющих эту заслугу.

2 ихъян

Самообладания и убывание восков с фазами Луны. Под полумесяцем, трудности, чтобы избежать увеличения исступления одной. Этот модификатор трудности поднимается до двух под половиной или луна, и три под полной луной. Там нет никаких трудностей модификатора во время новой луны.

4 изъян

Как и сам Caine, проклят ты скитаться по земле, никогда не находя помочь или отдых, пока Сам Бог не даст его вам. Вы можете только спать три дня подряд в том же районе одну милю. Если вы превзойти этот предел, каждый последующий день приводит к кумулятивным двукратное сокращение всех кости бассейнов (к минимальным счётом 1 в любом пуле). Вы не страдают этой агитации в оцепенение. Гангрелы из родословной Анда не может приобрести этот изъян.

Зверь самоубийа 6 изъян

Какая-то часть вашей души увядшей распознает проклятье. Возможно, ваш зверь раскаивается свой голод, или ваш саморазрушению импульс перекрывает свои инстинкты. Всякий раз, когда вы находитесь в состоянии проверить на Rotschreck, раскатать Courage в обычном режиме. Однако, отказ не приводит к Красной страха. Вместо того, чтобы вы искать источник опасности и принять разрушение - схватив факел пламени или лихой на солнечный свет. Вполне возможно, для персонажей с этим изъяном развивать "нормальные" инстинкты выживания в игре, но никогда не бывает легким .

Социальные

boctal

Bfoptc & Jttfo (Brace (1 меррит)

Несмотря на вашу родословной, вы были приняты I местных членов Высшего Родов, как благородный, или, по крайней мере, ■ достойно уважения. К сожалению, ваши собственные соклановцами я вижу вас как претенциозного подхалим. Сложность всех социальных я валками с участием других Каинитов, которые знают о вашей репутации I увеличивается или уменьшается на 1, в зависимости от I, к какому классу вы взаимодействуете с. Символы я должен иметь по крайней мере одну точку статуса, чтобы купить этот I Мерит. Преимущества этой заслуги только расширить, насколько я репутацию персонажа - редко больше, чем I отдельно взятом городе.

Альтернативная личность от 1 до 5 меррит (х- к

Вы установили фальшивый персону, которая выдерживает проверки и расследования. Тине качество и деталь I thisface зависит от количества ofprints, вложенных в I заслуги. С одной точки, ваша личность является новым или предназначен только для ввода повседневного использования. В двух точках, он принимает решительные усилия, чтобы раскрыть вашу уловку. Для

трех точек, ваше ложное имя известно в нескольких городах. В четырех точках, ваша личность я широко известный и уважаемый. За пять очков, вы можете обмануть Я даже самые параноидальные старейшин. Несмотря на сложность любого расследования, чтобы detennine свою истинную идентичность равна ваш альтернативный рейтинг Удостоверение + 5, это до вас, чтобы активно поддерживать вашу персону. Символы с более чем одного ложного лица должны приобрести эту заслугу несколько раз.

garmUss (1 меррит)

Вы хорошо известны в каинитах вашего города как неэффективный и бесполезный. В то время как эта оценка может показаться оскорбительным, он также держит вас в безопасности. Никто не считает вас угрозой, и поэтому никто не чувствует потребность распоряжаться вами. Если начать действовать таким образом, что свидетельствует не компетентны и больше не безвредны, реакции других вам будет стремительно меняться.

(сеть от 1 до 5 меррит)

У вас есть впечатляющий сеть контактов и агентов, которая простирается за пределы одного города. А еще лучше, они служат вам умело и тонко под уведомлением Верховного Родов, что делает вас гораздо более грозным, чем появляются. Ваша сеть достигает один дополнительный город за каждое очко, вложенного в эту заслугу. По прибытии в любом месте гончих вашей сети, вы получаете доступ к вашему полному рейтингу в союзники, Контакты, Табун и

Слуги в размере одной точки в сутки (хотя, очевидно, любые Ретейнеры таким образом, полученные вначале не упыри, или нет фиксаторов в вашем родном городе есть). Вы также можете общаться с агентами в других городах по переписке, хотя они могут служить только роль контактов. Это Merit является наиболее распространенным среди Последователей Сета и Носферату.

Фальшивая родословная (1 меррит)

Вы успешно прошли себя от члена Верховного Родов, по крайней мере локально. Таким образом, вы получите признание от аристократии и не страдают ни от стигмы, связанной с вашей фактической родословной. Вы можете рассчитывать на страшную кару, если ваш уловкой обнаружен.

Шрамы 1 меррит

Является ли в результате боевых ранений или религиозной практики, ваше тело сильно украшен шрамы. Эти шрамы не мешают вашему движению или ощущения, и они достаточно уродливо, чтобы уменьшить внешний вид. Тем не менее, любой, кто созерцает вас узнает вас как кто-то хорошо знаком с болью и насилием. Вы уменьшить трудности всех запугиваний рулонов на два. В Ниле, городские пьяницы менее склонны ссориться с вами, и большинство людей, предположим, что Вы знаете, как с этим бороться (или не вы на самом деле). Это Мерит может также отражать брендинг, нанесение татуировок или другие более редкие маркировки на Рассказчика усмотрению.

Бывший магус(2 меррит или изъян)

В жизни вы были волшебником, способным изменить форму создания с силой вашей воли. Эта сила теряется вам сейчас, заменить проклятием Кейном. Тем не менее, вы не раздвигаетесь все связи с вашим бывшим Fellowship. Если эта черта является Merit, некоторые из ваших мистических единомышленников еще поговорить с вами. Они, вероятно, не даст вам доступ к своим библиотекам или пусть вас в их святилищ, но они проходят по информации время от времени и обмена милостей, когда их это устраивает. Если эта черта является дефектоскоп, ваши бывшие соратники рассматривать вас в качестве обязательства. Они могут не активно охотиться за вами (если вы также возьмите врага Flaw), но они рассматривают вас как монстра и предателя и относиться к вам соответственно. Эта черта крайне редко за пределами клана Тремер.

UucoutI) (1 пт ихзъян)

Даже для крестьянина или иностранца, у вас есть крайне плохие манеры и столь же подмоченную репутацию. В зависимости от вашего Charisma, других лиц более низкого класса

может выплюнуть, как вы проходите или смеяться над вашими похабный юмор, дачно-аристократов и каинитам Высоких Кланов не позабавило. При взаимодействии с Беттерс, вы не можете иметь больше кости в социальном бассейне чем в два раза вашего состояния фона. Рассказчик может отказаться от этого ограничения, если грубости служит ваше намерение (например, попытки устрашения). Этот дефектоскоп должен быть roleplayed.

33 (2 или 4 изъян)

Вы были сделаны цель охоты крови. В случае, если Вы возвращаетесь в свой родной город, вы рискуете destruction. Для двух точек, это дефектоскоп относится только к вашему родному городу. Для четырех, охота проходит где-нибудь ваш принц имеет союзников. Охотится такой величины называются только против самых отвратительных преступников среди проклятых.

презентация (2 изъян)

Когда вы были представлены князю города, вы нарушили протокол или смущенный себя каким-то захватывающим способом. Ваша ошибка, возможно, были прощены - или нет, в зависимости от других Дефекты - но вы убеждены в том, что Ее Величество ненавидит вас. Вы должны катиться Willpower (сложность 7), чтобы встать перед князем или ее назначенного представителя, не запуская, хныкать или иным образом вести себя как дурак.

Jovmsv кошачий Pau) (2 изъян)

Вы сделали грязную работу для важного Каинит в прошлом - может быть старейшиной или даже принца. Тем не менее, вместо того, чтобы предоставление вам пользу, ваш покровитель теперь видит вас в качестве обязательства перед своими интересами. На данный момент, ваш бывший работодатель содержание, чтобы держать вас в тихий с завуалированными угрозами. Если вы будете продолжать, чтобы сделать неприятность из себя,

тем не менее, она будет использовать более радикальные меры, чтобы заставить замолчать вас.

PiUagcJbtot (3 изъян)

Вы были расценены как дурак в жизни или приобрели эту несчастную репутацию в нежизни. В любом случае, никто не принимает вас всерьез. По крайней мере, вы страдаете + 2 трудности на большинстве выражений и лидерство валками, и это наказание может применяться к другим социальным валками в соответствии с решением гип Рассказчика. Можно потерять эту Flaw7 в игре, но это не так просто. Даже если вы придумали гениальный план, большинство людей уволить его - и вы по общему принципу, или предположим, что вы украли идею у кого-то другого.

© caregoat (4 изън))

Всякий раз, когда что-то пойдет не так, вы первый подозреваемый. Реальная вина не имеет значения; вы местный Каинит мальчик для битья, и все это знают. Вы не можете когда-либо получить фон состояния, если вы каким-то образом не изменить свою репутацию - и это будет сложнейшая подвиг. Даже если вы переезжаете в другой город, ваш испорченной репутации следует за вами.

^ E & (5argoyle ^ 3otw \$

Следующие полномочия могут быть приобретены Горгулий при создании персонажа путем выделения Дисциплина точек. Изучение силы в игре стоит 10 очков опыта на одну точку. Полная информация и правила Gargoyle полномочий появляются на странице 49 Companion темных веков сказочников. Non-Горгульи не может приобрести эти полномочия, хотя и другие монстры созданы через Тауматургию мощь.

- Глаза Зверя (1 балл): чудовищные глаза персонажа тлеть тусклый красный, постоянно предоставляя эффекты разносторонние питания Свидетель Тьмы.

- цепкий хвост (1 балл): Персонаж растет длинный мышечный хвост, который может изгибаться и катушки, как змея. Хвост действует как mdder в полете, уменьшая сложность воздушные маневры по одному. Кроме того, Горгулья может использовать свой хвост, чтобы ударить или грейферных противников, нанося

дополнительный кубик повреждения. Хвост также может выдержать вес подвесной горгульи и удерживать предметы, хотя и не достаточно ловок, чтобы владеть оружием.

- Celerity (2 балла на точку): ожившие мышцы и сухожилия горгул растут как тугий тетивы, позволяя всплески неестественной скоростью, как будто персонаж обладал Celerity дисциплиной. Эта сила может быть приобретен как столько раз, сколько поколения максимальных разрешений персонажа, хотя Горгульи не может иметь рейтинг Celerity больше, чем их ловкость.

- Огненное дыхание (3 балла): Горгулья получает способность к рвоте алхимически инфицированной крови, как gouts горения кислоты. Каждый

взрыв требует один пункт крови, а персонаж может только использовать эту власть любой другой поворот. Поражать цели с потоком огненной кислоты требует успешной Ловкость + Атлетика (сложность 6). Провал означает, что персонаж случайно проглотит пылающий сукровица, страдают три уровня unsoakable отягчающих повреждения. Каждый взрыв наносит три кубика при отягчающих обстоятельствах повреждения, плюс дополнительные успехи, полученные на броске атаки в обычном режиме. Поток имеет максимальную дальность в два раза к выносливости персонажа во дворах. Жжение кислота может воспламенить горючие предметы.

- Регенерация (3 балла): Персонаж не нужен отдых, чтобы регенерировать и может свободно тратить кровь для лечения, независимо от нагрузки. Кроме того, Горгулья может исцелить все уровни трепку повреждения, проведя одну точку крови. Смертельное и отягчающих ущерб по-прежнему требует обычной расходов крови.